1. **INTRODUCCIÓN**
   1. **Descripción del proyecto**

El proyecto consistirá en la implementación de minijuegos y actividades digitales para personas de la tercera edad. Estos minijuegos y actividades serán accesibles a través de un entorno 3D interactivo (un pueblo, un bar…).

En el entorno 3D se encontrarán distintos npcs que serán los que nos darán acceso a los minijuegos y actividades tras una pequeña conversación. Una parte de estos minijuegos se basarán en físicas y el resto trasladarán juegos y actividades clásicas a un formato digital.

El juego se implementará de tal forma que escalarlo añadiendo más minijuegos, actividades y npcs resulte sencillo. Además, se añadirá una dificultad dinámica a los minijuegos de forma que estos se vuelvan más difíciles según lo bien que se le esté dando al jugador.

* 1. **Motivación**

Hoy en día, si hay una franja de la población a la que no se le presta atención es la tercera edad. Una parte de la población que va creciendo día a día y que lo tiene fácil para sentirse abandonada, especialmente ahora que no paran de surgir nuevas tecnologías, las cuales no suelen estar adaptadas y casi siempre exigen conocimientos previos.

El mundo de los videojuegos sigue esta tendencia, demandando cada vez más del jugador, aumentando el rendimiento gráfico, la complejidad y la duración requerida para terminarlos, dejando atrás a la mayoría de nuestros mayores. Yo creo que esto es una pena, pues ya han sido probados en numerosos estudios los efectos positivos que los juegos tanto virtuales como físicos pueden aportar durante la vejez.

Por ello, y debido a mi pasión por el medio, he decidido realizar una recopilación de minijuegos, algunos clásicos y otros originales que se adaptan a las necesidades de nuestros mayores, encapsulando todo en un entorno virtual.

1. **ESTADO DEL ARTE**

En este apartado se estudiará como los juegos y otras actividades lúdicas tanto físicas como digitales afectan a las personas de la tercera edad. Además, se estudiarán propuestas similares a las de este TFG, sus ventajas y sus inconvenientes.

* 1. **Juegos, actividades y la tercera edad**

Las personas de la tercera edad, siempre han tenido juegos y actividades a las que recurrir, ya fuesen juegos de cartas o juegos de mesa como el dominó o, actividades como la pintura, las manualidades o simplemente el salir al bar con los amigos. Pero ahora con la llegada de nuevas tecnologías existe, además un nuevo medio digital y con el nuevas propuestas y ayudas que pueden resultarles muy interesantes.

* + 1. **Medios físicos:**

Como ya he comentado fuera de los medios digitales hay numerosas actividades y juegos que disfrutan las personas de la tercera edad y que les ayudan a mantenerse activos mentalmente, como pueden ser los juegos de cartas (brisca, mus…), pintar o jugar al domino y otros juegos de mesa.

Además, existen estudios que demuestran que el jugar a ciertos juegos de mesa puede ser de gran ayuda cuando se trata de luchar contra el deterioro cognitivo [1], y que pintar puede provocar un aumento de la felicidad de las personas mayores [2].

* + 1. **Medios digitales:**

Por desgracia el número de videojuegos y aplicaciones dirigidos a la tercera edad es bastante reducido, lo cual es una pena pues, como se ha podido comprobar en varios estudios los videojuegos pueden ayudar a mejorar los reflejos y prevenir el deterioro cognitivo [3], llegando a ser usados incluso para rehabilitaciones [4].

De la misma forma aplicaciones también pueden ayudar a la salud de nuestros mayores por ejemplo las aplicaciones que permiten videollamadas, las cuales ayudan a reducir la soledad y el aislamiento [5] o, las aplicaciones como “MyTherapy Alerta Medicamentos”, que les ayuda a recordar cuando es el momento de tomar un medicamento y en qué cantidad.

* 1. **Propuestas similares**

Existen unas pocas aplicaciones desarrolladas para las personas mayores, la mayoría de ellas son aplicaciones que les ayudan a comunicarse como “Oscar Family” o que facilitan el uso del smartphone como “Help Launcher”. Estas aplicaciones se caracterizan por limitar el número de opciones del usuario (simplificando la interfaz), y por amentar el tamaño tanto del texto y de las diferentes partes de la interfaz (botones, iconos …).



**Figura 2.1: Menú principal Help Launcher.** Link: <https://orientatech.es/help-launcher/>

No hay apenas casos de videojuegos desarrollados específicamente para personas mayores, aunque sí que hay varios videojuegos que pueden ser disfrutados por las personas de la tercera edad.

Una parte de estos juegos son adaptaciones de juegos tradicionales como pueden ser “Words of Wonders”, que crea una nueva versión del crucigrama, o “Mandala Color by Number Book”, que translada el pintar mandalas a una aplicación móvil.



**Figura 2.2: Imagen partida de Words Of Wonders.** Link: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.fugo.wow&hl=es>

También hay una parte de los juegos que pueden ser disfrutados por mayores que son completamente originales como puede ser el “Buscaminas” para ordenador o el “Fruit Ninja”, pero sin duda los que más abundan son los juegos enfocados en el desarrollo cognitivo que se basan en puzles de memoria y lógica como, por ejemplo, “Lumosity: Juegos Mentales”, que se trata de una colección de minijuegos de lógica y matemáticas.



**Figura 2.3: Imagen de Lumosity: Juegos Mentales.** Link: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.lumoslabs.lumosity&hl=es>

* 1. **Conclusión**

En conclusión el número de aplicaciones y de videojuegos que pueden ser disfrutados por las personas de la tercera edad es muy reducido, a pesar de esto, existen varios ejemplos a tener en cuenta y todos estos tienen cosas en común, en el caso de la interfaz tanto los jugos como las aplicaciones se caracterizan por tener una interfaz grande colorida y fácil de leer y en el caso de los videojuegos podemos ver un uso generalizado de mecánicas simples que a menudo se basan en el uso de un solo input con el objetivo de resultar lo más intuitivos posibles, siendo los juegos basados en los tradicionales los que mejor funcionan en este aspecto debido a su familiaridad.

Por todo esto, creo que el producto final deberá ofrecer una interfaz de usuario lo más simple e intuitiva posible, así como minijuegos y actividades que puedan ser entendidos rápidamente, ya sea porque adaptan un juego ya existente y conocido o, porque se basan en mecánicas muy sencillas y que no exigen demasiado del usuario.

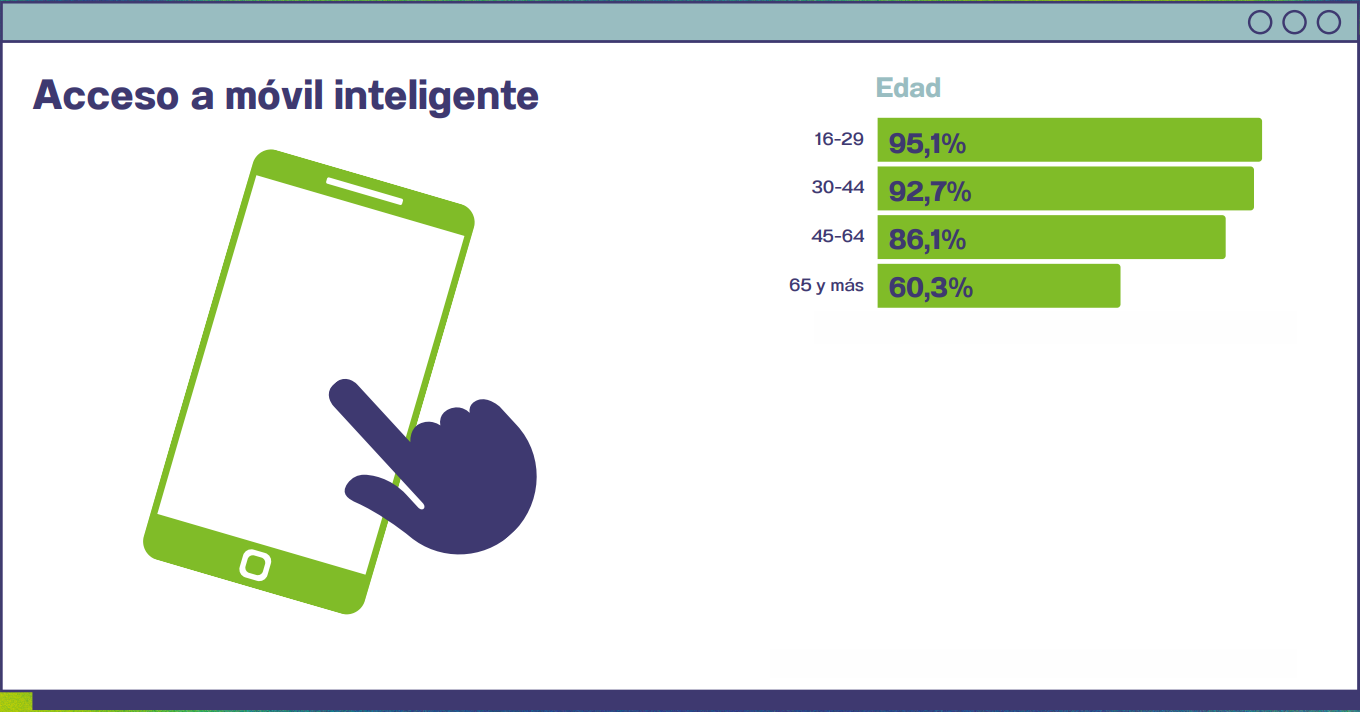
1. **DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN**

A lo largo de este apartado se hablará de todas las herramientas, metodologías y modelos que han sido utilizados para el desarrollo del TFG. Explicando las ventajas y los inconvenientes que han presentado, así como el motivo de su elección.

* 1. **Dispositivos para el desarrollo**

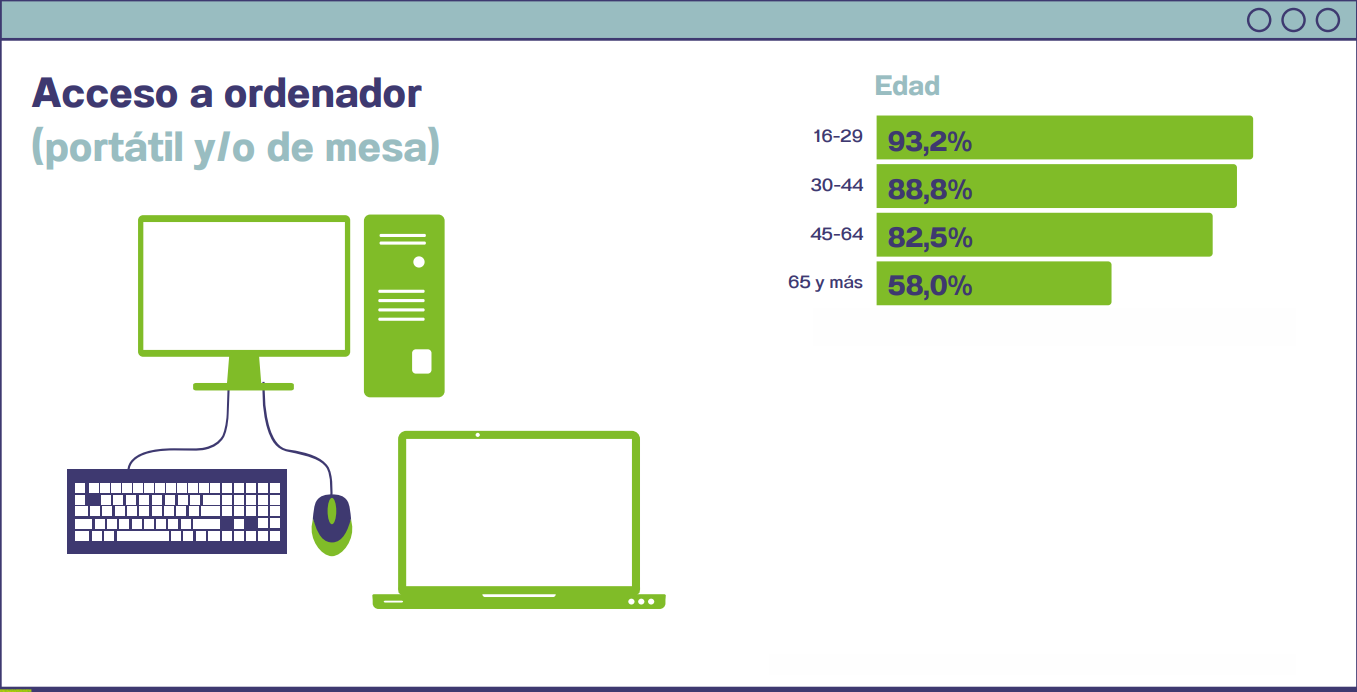
El videojuego se desarrollará tanto para ordenador como para móviles. Esto es debido a que estos, son los dispositivos más comunes para los que desarrollan videojuegos actualmente, no solo en el caso de la gente joven, también en las personas de la tercera edad.

En estas imágenes podemos ver el acceso a smartphones y ordenadores en España dividido por edades, en ellas se observa como más de la mitad de las personas de mayores de 65 años tienen acceso a móvil u ordenador:

****

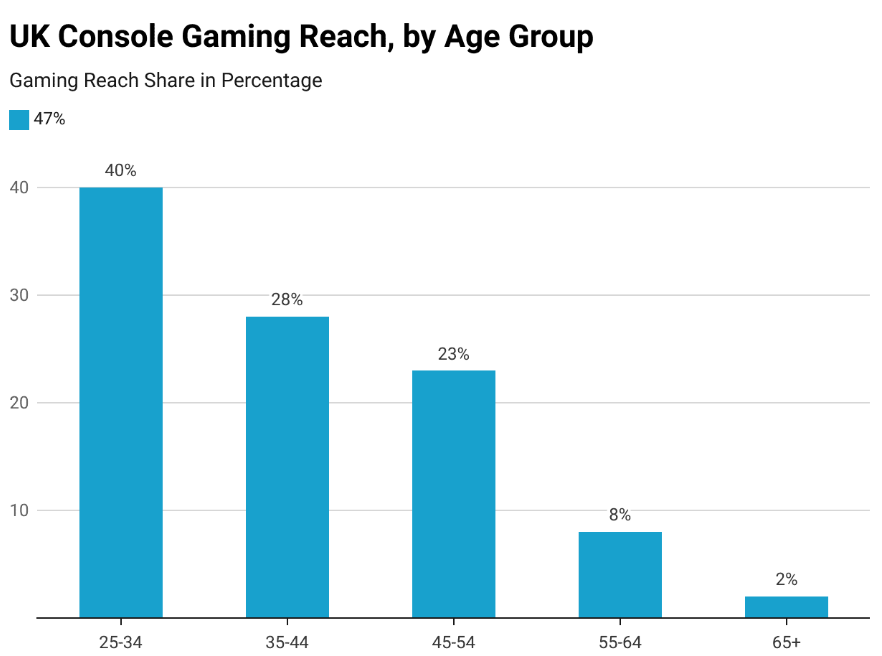
**Figura 3.1: Acceso a smartphones en España por edades.** Link: <https://www.ferrerguardia.org/web/content/10700?access_token=3b5fadd0-6128-44dc-9741-b5843103007b&unique=225fed9e0bee0f5ea9c152a7d4d7be28f6bbfd7b>

Uso de ordenador en España:



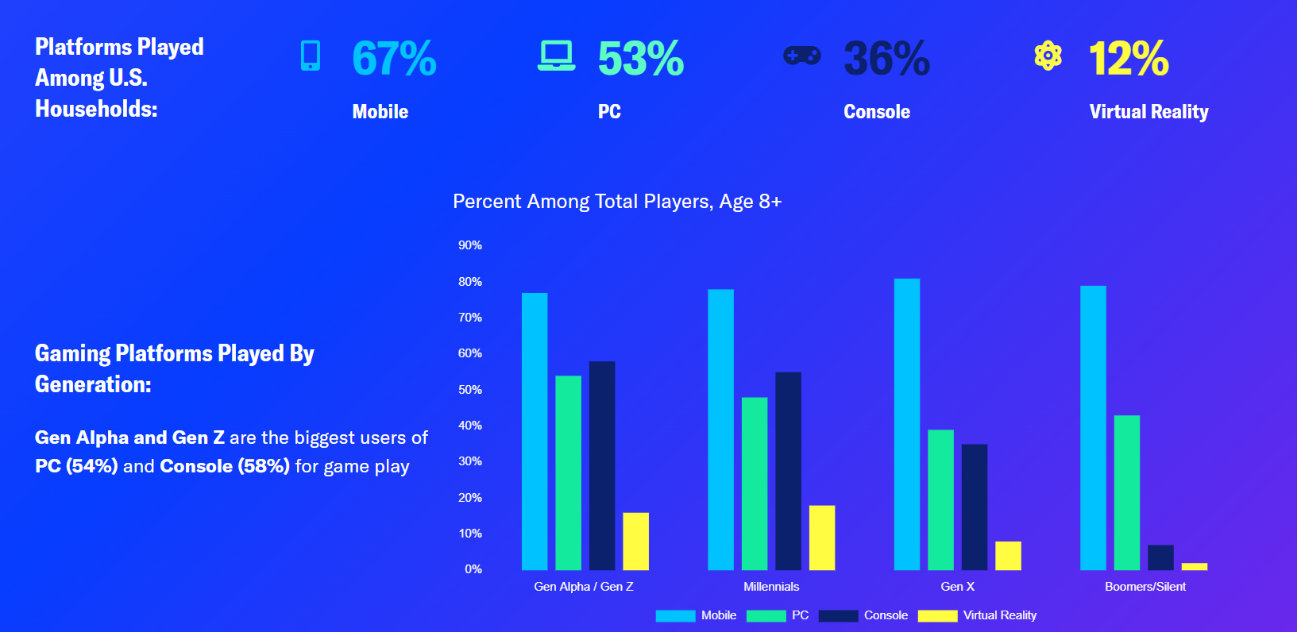
**Figura 3.1: Acceso a ordenadores en España por edades.** Link: <https://www.ferrerguardia.org/web/content/10700?access_token=3b5fadd0-6128-44dc-9741-b5843103007b&unique=225fed9e0bee0f5ea9c152a7d4d7be28f6bbfd7b>

Por su parte, en las siguientes imágenes podemos ver como el uso de videoconsolas es mucho menor que el de telefonos u ordenadores en personas de la tercera edad.



**Figura 3.3: Acceso a videoconsolas en Reino Unido por edades.** Link: <https://www.news.market.us/gaming-console-statistics/#:~:text=Demographics%20of%20Gaming%20Console%20Users%20Statistics,-By%20Age&text=different%20age%20groups.-,The%20highest%20penetration%20is%20observed%20among%20the%2016%2D24%20age,a%20penetration%20rate%20of%2040%25>.

Plataformas usadas para jugar por edades en EEUU:

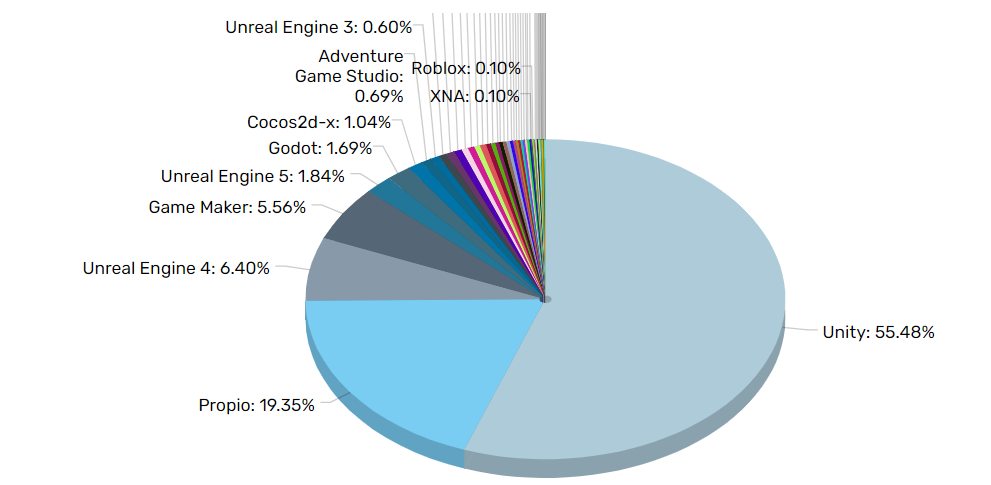


**Figura 3.4: Plataformas de videojuegos por generaciones en EEUU.** Link: <https://www.theesa.com/resources/essential-facts-about-the-us-video-game-industry/2024-data/>

* 1. **Herramientas de desarrollo**
     1. **Unity**
     2. **Blender**
     3. **NavMesh**
  2. **Metodología de desarrollo**
  3. **Otro apartado**

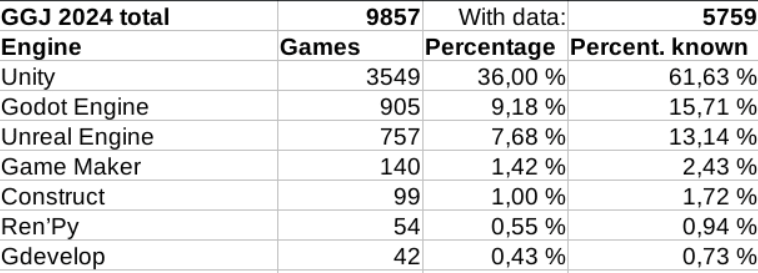
(Motivos para elegir Unity). Estadísticas de uso:

-España:



Link: <https://www.devuego.es/bd/estadisticas/distribucion-motores/?ano=del#principalestadisticas>

Global 2024:



Link: <https://gamefromscratch.com/game-engine-popularity-in-2024/>

1. **BIBLIOGRAFÍA**

[1] Nakao, M. Special series on “effects of board games on health education and promotion” board games as a promising tool for health promotion: a review of recent literature. *BioPsychoSocial Med* **13**, 5 (2019). <https://doi.org/10.1186/s13030-019-0146-3>

[2] Barfarazi, H., Pourghaznein, T., Mohajer, S., Mazlom, S. R., & Asgharinekah, S. M. (2018). Evaluating the effect of painting therapy on happiness in the elderly. Evidence Based Care, 8(3), 17-26. <https://doi.org/10.22038/ebcj.2018.31572.1785>

[3] Goldstein, J., Cajko, L., Oosterbroek, M., Michielsen, M., Van Houten, O., & Salverda, F. (1997). Video games and the elderly. Social Behavior and Personality: An International Journal, 25(4), 345-352. <https://doi.org/10.2224/sbp.1997.25.4.345>

[4] Smith, S. T., Talaei-Khoei, A., Ray, M., & Ray, P. (2009). Electronic games for aged care and rehabilitation. En 2009 11th International Conference on e-Health Networking, Applications and Services (Healthcom) (pp. 42–47). <https://doi.org/10.1109/HEALTH.2009.5406197>

[5] Naudé, B., Rigaud, A.-S., & Pino, M. (2022). Video calls for older adults: A narrative review of experiments involving older adults in elderly care institutions. Frontiers in Public Health, 9, 751150. <https://doi.org/10.3389/fpubh.2021.751150>